MAGGIO 1999

PC CD-ROM
PlayStation

UNION GAME ZONE MAGAZINE

LA PRIMA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI COMPLETAMENTE GRATIS

Fly!

IL NUOVO SIMULATORE DI VOLO

ALL'INTERNO

TEST

FLY!

MIDTOWN MADNESS

R-TYPE DELTA

SCHEDE 3D CREATIVE LABS

ALIEN vs PREDATOR

E INOLTRE...

Notizie, anticipazioni, trucchi

NEWS

A SPASSO NEL TEMPO

Ammettiamolo: ormai non ci speravamo più. Dopo continui rinvii e ritardi, però, *Daikatana* è finalmente in dirittura d'arrivo. Il nuovo gioco della Ion Storm di John Romero (il "papà" di *Quake*) ci farà viaggiare attraverso epoche storiche differenti alla ricerca di una potentissima spada magica, la Daikatana, capace forse di distruggere l'universo...
Prepariamoci dunque a metterci nei panni di Hiro e Mikiko e a viaggiare attraverso le meraviglie della Grecia antica, dell'epoca dei Vichinghi e nel futuro: il mondo ha bisogno di noi!

DIAVOLO DI GIOCO!

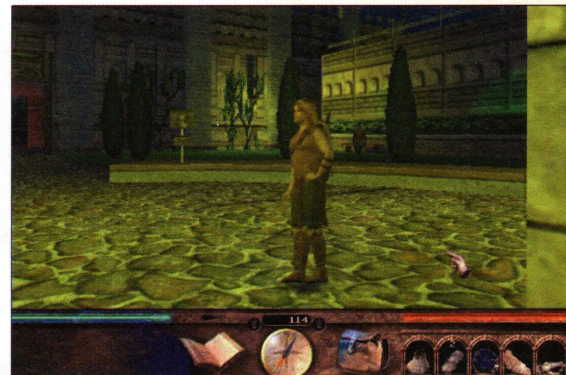
È ormai ufficiale: per la fine dell'anno potremo iniziare a giocare a *Diablo II*, il seguito di uno dei giochi di ruolo/azione più venduti di tutti i tempi. Il gioco, che manterrà la classica visuale isometrica del primo titolo, si comporrà di quattro diversi capitoli, ciascuno dei quali grande più o meno come tutto il primo gioco!
Potremo giocare con un personaggio scelto tra cinque possibili classi, tra le quali la feroce Amazzone e il possente Paladino, incontrare nuovi nemici e alleati, ed esplorare quattro nuove città, i cui abitanti si mostreranno molto più attivi e loquaci di quanto non succedesse prima...

UN MONDO DI LEGGENDE

In un periodo di grande fervore per i Giochi di Ruolo, gli stessi sviluppatori che ci hanno proposto l'ottimo *Wild ARMS* tornano alla carica con *Legend of Legaia*, un titolo che promette ancora meglio... La grafica poligonale è stata portato a nuovi livelli di definizione, il mondo di Legaia è quanto mai vasto e densamente popolato, una storia di misteri e leggende arricchisce una curata ambientazione. Prepariamoci a una classica avventura fantasy, con tanto di battaglie in stile picchiaduro e un sistema magico che ricorda le evocazioni di *Final Fantasy VII*. Alla guida di tre strani personaggi: Vahn il cacciatore, Gala, un monaco guerriero e Noa, un'innocente ragazza, dovremo spezzare la maledizione delle Nebbie e scoprire il mistero della loro origine.

REALIZZAZIONE EDITORIALE
Il Mio Castello SpA
Via Asiago 45 - 20128 Milano
DIRETTORE EDITORIALE
Mietta Capasso
DIRETTORE RESPONSABILE
Vittorio Manti
SEGRETERIA DI REDAZIONE
Pierpaola Eraldi
IMPAGINAZIONE
Davide Candiani
CHIEF FINANCIAL OFFICER
Claudio Cuna
CHIEF OPERATING OFFICER
Stefano Spagnolo
PUBLISHING DIRECTOR
Vittorio Manti
ASSISTENTI DI DIREZIONE
Paola Altieri, Alberta Rivolta, Rosa Scarsetto
PUBBLICITA'
Il Mio Castello SpA
Via Asiago 45 - 20128 Milano - Tel. 02/26005530
SEGRETERIA
Gabriella Re
TRAFFICO
Elena Consoli, Nicoletta Pappalettera, Domizia Ricci
COORDINAMENTO DELLA PRODUZIONE
Francesca Brenci
PRODUZIONE Luigi Canton, Lorenzo Cazzaniga
STAMPA Mediagraf, Padova
Registrato presso il tribunale di Milano n. 808 del 25/11/98

PER GLI AMANTI DEI GIOCHI DI RUOLO

Questo mese vedrà l'uscita nei negozi di *Lands Of Lore III*, uno dei giochi di ruolo più attesi dell'anno. In *Lands Of Lore III* interpreteremo Copper, un ragazzo impegnato nella ricerca della sua... anima! Un'interfaccia semplice da usare e una trama interessante (accompagnata da molteplici trame secondarie) rendono questo gioco la scelta ideale per chi si vuole avvicinare per la prima volta al mondo dei giochi di ruolo, senza scontrarsi con le difficoltà legate ad altri titoli del genere.

FINALMENTE PRESENTATA LA NUOVA SONY PLAYSTATION

Sono passati ormai cinque anni da quando Sony ha cambiato il mondo dei videogiochi con l'introduzione della PlayStation. La mitica console, amatissima da tutti i videogiocatori – grazie a capacità grafiche e sonore notevoli e a un collezione di giochi da far venire l'acquolina in bocca – è ancora un oggetto del desiderio per molti, soprattutto qui in Italia. Eppure, dal punto di vista tecnologico, è innegabile che non sia più all'avanguardia (anche se giocando a *Final Fantasy VII* o a *Gran Turismo* non lo diremmo certo). Forse anche per questo motivo, già da tempo si parlava di una nuova versione della PlayStation, più potente e veloce, senza però che se ne conoscessero i dettagli. Per la nostra gioia, però, ai festeggiamenti per il cinquantesimo milione di PlayStation vendute nel mondo è stata finalmente presentata una nuova console – per ora chiamata semplicemente "la PlayStation della Nuova Generazione" - e le caratteristiche tecniche ci hanno lasciati a bocca aperta. Ad esempio, il processore centrale, chiamato Emotion Engine sarà circa 4 volte più veloce della più potente CPU attuale per PC, permettendo al sistema di generare la fenomenale quantità di 25 milioni di poligoni al secondo, con tutti gli effetti speciali attivati! Naturalmente, tutte le altre caratteristiche sono adeguate a questo mostro di potenza; avremo quindi un generatore sonoro in grado di riprodurre 48 canali audio, con tanto di supporto per Dolby AC-3 e DTS, nonché un lettore DVD e MPEG, in grado anche di visualizzare filmati a pieno schermo. Non è stata ancora annunciata una data ufficiale per l'uscita della nuova PlayStation (che probabilmente si chiamerà PlayStation 2000), comunque si parla dell'estate del prossimo anno: per ora, teniamoci stretta la nostra console preferita!

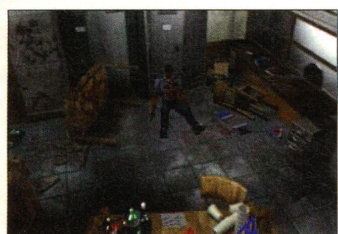
BENVENUTI NELL'ANGOLO DELLE NOVITÀ DEI NEGOZI UNION GAME ZONE, GLI INCREDIBILI PUNTI VENDITA CHE PRESENTANO AI PROPRI CLIENTI UNA VERA VALANGA DI NOVITA', GIOCHI E ACCESSORI.

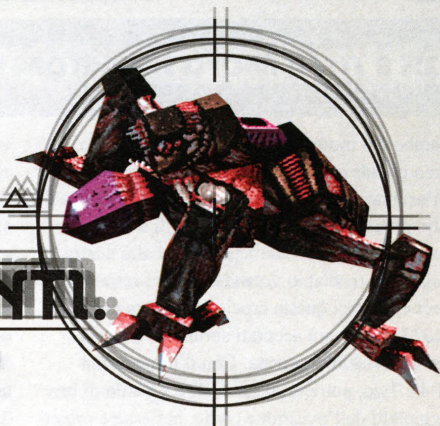
NEWS

Il mercato della famosissima console Sony continua la sua evoluzione e il suo trend di crescita: il numero di Playstation vendute e la continua richiesta da parte del pubblico fanno si che la PlayStation sia il più grande fenomeno videoludico di fine millennio! Considerando questa interessante tendenza di mercato, Union Reality fa il suo ingresso in questo settore con l'accessoristica dedicata alla piattaforma ludica più venduta al mondo.
Gli accessori oggi reperibili sul mercato sono tanti, ma la linea Union Reality si presenta molto competitiva per qualità, prezzo e tecnologia. Tutte le periferiche di gioco ci permettono di diventare veramente i protagonisti del nostro gioco preferito attraverso la famosa tecnologia "Dual Shock", in grado di trasmettere fisicamente quelle sensazioni che il nostro gioco preferito ci fa vivere.
Diventeremo insuperabili durante i rally, nelle prove speciali in montagna, grazie alla possibilità di usare il freno a mano della nostra vettura e quindi di eseguire testacoda precisi e più facilmente controllabili, per non parlare del cambio elettronico di alta precisione!
Saremo imbattibili nel colpire i nemici e nel ricaricare l'arma grazie alla nuova pistola con pedale e dual shock.
Non dovremo più ricominciare le avventure ogni volta che accenderemo la nostra console, basterà caricare il gioco dalla memory card e quando questa sarà piena, basterà comprarne un'altra, rigorosamente di colore diverso, in modo da non confondersi!
Se poi i nostri amici si sono avvicinati troppo al nostro livello di bravura durante i tornei di calcio, sbalordiamoli con il nuovo accessorio per joypad, in grado di trasformare i tasti di controllo del movimento in ben 16 diverse impugnature; a seconda del gioco, della situazione o della sensibilità richiesta, avremo sempre un sistema di controllo ottimale che ci permetterà di migliorare le nostre performance al punto di diventare quasi imbattibili! Quindi, se vogliamo potenziare, trasformare, adattare, collegare, espandere, o più semplicemente fare un regalo che permetta in ogni situazione di sfruttare al massimo le potenzialità di questo mitico hardware dedicato al videogame la risposta è Union Reality!!!
Vieni a toccare con mano il massimo dell'evoluzione tecnologica applicata al tuo gioco preferito nei nostri fornitissimi negozi Union Game Zone dove personale altamente qualificato ti accoglierà e ti guiderà in questo sensazionale mondo della nuova tecnologia ludica.

CLASSIFICHE

PC

1° RESIDENT EVIL 2 (LEADER)
2° SIM CITY 3000 (C.T.O.)
3° SUPERBIKE (C.T.O.)
4° TOCA TOURING 2 (HALIFAX)
5° DELTA FORCE (C.T.O.)
6° CAESAR III (LEADER)
7° HEROES OF MIGHT & MAGIC III (3D PLANET)
8° LANDS OF LORE 3 (C.T.O)
9° TUROK 2 (HALIFAX)
10° ANNO 1602 (HALIFAX)

PlayStation

1° METAL GEAR SOLID (HALIFAX)
2° RIDGE RACER TYPE 4 (SONY)
3° MONACO GRAND PRIX (3D PLANET)
4° CIVILIZATION 2 (C.T.O.)
5° FIFA 99 (C.T.O.)
6° ABE'S EXODDUS (HALIFAX)
7° CRASH BANDICOOT 3 (SONY)
8° TEKKEN 3 (SONY)
9° APOCALYPSE (HALIFAX)
10° VIVA FOOTBALL (SONY)

CASA: TAKE TWO SVILUPPATORE: Terminal Reality Inc. PREZZO: L. 99.000
WEB: www.terminalreality.com DISTRIBUTORE: LEADER

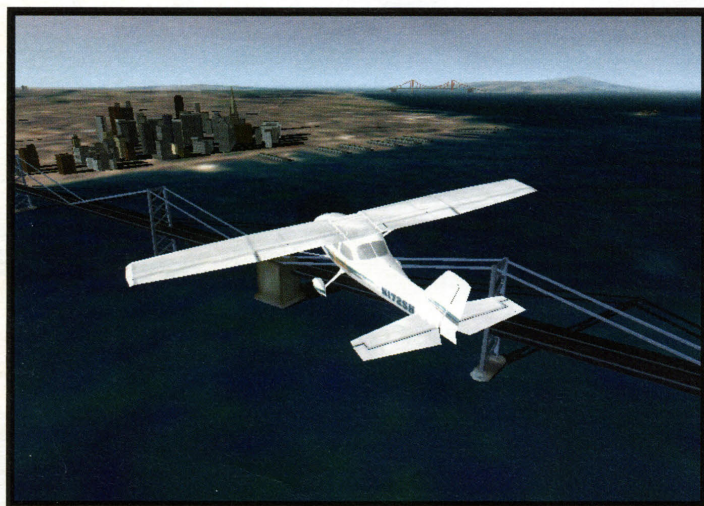
FLY!

DEDICATO A...

Con FLY! gli amanti del volo puro potranno scoprire il fascino della simulazione, gustandosi gli immensi spazi virtuali ricostruiti grazie all'utilizzo esteso di immagini satellitari ad alta risoluzione, ritrovando ogni procedura e strumentazione del volo civile moderno riprodotta nei minimi dettagli.

DOVE VOGLIAMO VOLARE OGGI? A QUESTA DOMANDA TROVEREMO OGNI GIORNO UNA RISPOSTA DIVERSA GRAZIE A *FLY!* IL NUOVO SIMULATORE DI VOLO DEDICATO A CHI SOGNA CIELI STERMINATI E UN AEREO PRIVATO CON CUI PERCORRERLI.

Il rombo del motore aumenta mentre il nostro aereo prende a correre sulla pista di decollo. Un'occhiata agli strumenti e la voce dalla torre di controllo ci rassicurano mentre i carrelli si staccano dal terreno. Siamo comodamente seduti alla nostra scrivania, eppure stiamo volando. Non ci resta che rilassarci e goderci questa crociera da protagonisti con *FLY!* Uno dei più accurati simulatori di volo dedicati all'aviazione privata. Con il programma della Take Two, potremo infatti salire a bordo di ben cinque gioielli dell'aviazione civile, per essere proiettati all'interno di una realistica trasposizione dell'esperienza del volo contemporaneo, senza i rischi e i costi che può riservare l'avventura di una vera ora trascorsa a bordo di un aereo privato. In una lunga tradizione inaugurata dallo storico *Flight Simulator* di casa Microsoft, ritorna il fascino del volo fine a sé stesso, senza nemici da combattere o missili da lanciare, ma non per questo meno emozionante. Cambia infatti solo la sostanza delle sfide. In *FLY!* dovremo, grazie alla elaborazione dinamica delle situazioni climatiche, imparare a controllare il nostro piccolo (si fa per dire...) aeroplano all'interno di un improvviso fronte temporalesco, oppure dimostrare la nostra stoffa di veri piloti eseguendo un atterraggio perfetto col vento teso al traverso. Insomma ogni volo ci comunicherà l'emozione di un debutto a teatro o, per meglio dire, di un battesimo dell'aria. Ogni aspetto di *FLY!* è stato creato per non lasciare trascurato alcun dettaglio, a cominciare dal numero e dal tipo di velivoli disponibili, tali da soddisfare ogni genere di esperienza di volo. Possiamo infatti pilotare due monomotore come il Cessna Skyhawk 172R e il Piper Malibu Mirage, oppure passare al bimotore Piper Navajo, per approdare al potente Raytheon/Beechcraft King Air 200 e infine lanciarci in veloci trasvolate con il jet Cessna Citation. L'interno di ogni singolo velivolo è stato riprodotto fedelmente comprendendo tutti gli strumenti di bordo, ricreati con qualità fotorealistica e perfettamente funzionanti, tanto che potremo tranquillamente tentare ogni manovra attenendoci puntigliosamente ai soli dati strumentali e alle indicazioni degli aiuti di navigazione. In questo senso *FLY!* mette a nostra disposizione il sofisticato sistema GPS (Il Global Positioning System satellitare), per stabilire la nostra esatta posizione, così come il controllo del traffico aereo (ATC) completamente interattivo e, nel caso si voglia volare in modalità multigiocatore, anche la possibilità di trasmissioni in diretta radio tra un aereo e l'altro tramite il microfono del PC. Se i radiofari di navigazione completano le capacità di volo strumentale del simulatore, l'innovativo sistema grafico Photex3 assicura la massima qualità per quanto riguarda il volo a vista. *FLY!* utilizza infatti le potenzialità della grafica tridimensionale per creare un panorama dettagliatissimo, disegnato sulla base di fotografie scattate dal Landsat ogni 25 metri, per l'intera estensione dei cinque scenari principali, ognuno dei quali copre un'area di 100 per 100 miglia quadrate. Al di fuori di queste cinque aree comunque, dati satellitari più generici popolano il resto del mondo con aeroporti e rilievi geografici, in modo da garantire un ottimo effetto anche volando a bassa quota. La grafica offre anche finezze spettacolari, come i riflessi di luce sulle fusoliere, albe e tramonti da cartolina e, come se non bastasse, le posizioni e le fasi lunari corrette nonché 400 tra le stelle più brillanti della volta celeste, per riscoprire il fascino della navigazione siderale.

A completare il quadro offerto da questo nuovo gioiellino dell'aria, si aggiungono le possibilità di gioco via Internet e la piena compatibilità con le periferiche a ritorno di forza. In fin dei conti, cosa pretendiamo di più per mettere le ali al nostro computer?

(In alto) Potremo goderci questi splendidi scenari grazie al nuovo simulatore di volo *FLY!* (A destra) Prepariamoci a pilotare cinque tra i migliori aerei civili che solcano i nostri cieli, riprodotti con assoluta fedeltà.

Age Of Empire II:
The Age Of Kings

GUERRA!

Sono ormai passati due anni dall'uscita di *Age Of Empires*, il gioco strategico in tempo reale della Microsoft che ha avvicinato a questo genere anche persone che, solitamente, non se ne curavano affatto. In *Age Of Empires* ci dovevamo calare nei panni del leader assoluto di un popolo, impegnandoci a svilupparne le città e la cultura. I punti di forza del titolo erano la semplicità d'apprendimento, l'estrema longevità grazie al generatore casuale di mappe, la possibilità di giocare in modo "pacifico" (cioè senza essere coinvolti in scontri continui) e, soprattutto, l'aderenza al periodo storico preso in esame – dalla preistoria fino all'epoca classica. Naturalmente, i molti appassionati di questo gioco hanno sempre sperato in un suo seguito – e Microsoft ha deciso di accontentarci! Infatti, *Age Of Empires II: The Age Of Kings*, in uscita verso l'autunno, riprenderà i concetti che hanno reso famoso il primo titolo della serie, migliorandoli ulteriormente e aggiungendo nuove possibilità.

In questo nuovo gioco potremo calarci nei panni di personaggi storici realmente esistiti – da William Wallace a Giovanna d'Arco, dal Saladino a Genghis Khan – e ricrearne le gesta, in campagne epiche che coinvolgeranno fino a 13 civiltà diverse. Seguendo le richieste del pubblico, sono state aggiunte molte opzioni per rendere ancora più semplice la gestione del gioco, mentre è stata ulteriormente espansa la possibilità di giocare senza ricorrere alla forza, grazie a nuovi sistemi di diplomazia e commercio. I più bellicosi, comunque, non hanno da preoccuparsi: una più sofisticata Intelligenza Artificiale delle unità, l'introduzione di nuovi ordini per le truppe e unità differenziate per ogni civiltà rendono l'aspetto militare del titolo estremamente attraente.

Oltre a tutto questo, *Age Of Empires II* conterrà anche una interessante mini-enciclopedia storica, che ci permetterà di scoprire la storia dei condottieri e le tattiche militari dell'antichità, sempre divertendoci.

In *Age of Empires 2* potremo guerreggiare nel medioevo.

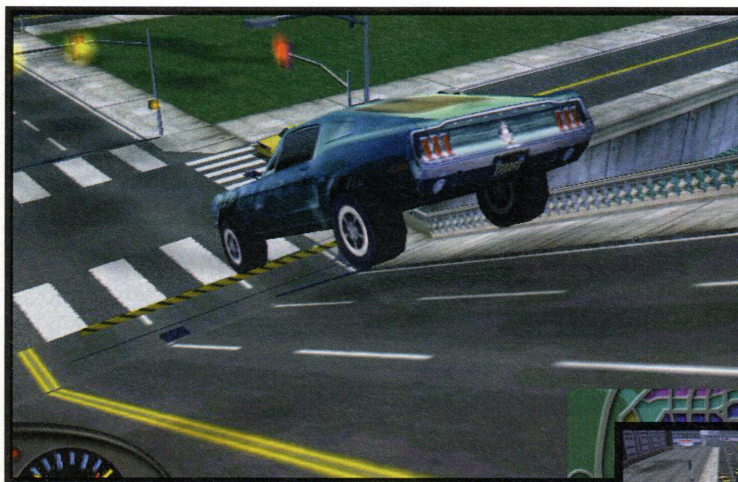
CASA: MICROSOFT
WEB: www.microsoft.com
SVILUPPATORE: INTERNO
DISTRIBUTORE: MICROSOFT
PREZZO: L. 99.000
GENERE: GUIDA

MIDTOWN MADNESS

DEDICATO A...

Tutti coloro che odiano stare in coda per le strade delle grandi città, che hanno uno spiccato senso di ribellione, che hanno preso la patente durante un "happy hour" della scuola guida e che pensano che andare in macchina, in fondo, è un bel divertimento!

UN ALTRO SEMAFORO ROSSO. BASTA. NON NE POSSIAMO PIÙ! QUANTE VOLTE CI VERREBBE VOGLIA DI CONTRAVVENIRE A TUTTE LE REGOLE E DI FUGGIRE DAGLI INGORGHI. POI, FORTUNATAMENTE, IL BUON SENSO PREVALE, MA LA FRUSTRAZIONE RESTA. PER CANCELLARLA NON RIMANE CHE UNA PARTITA A *MIDTOWN MADNESS*.

Il genere dei simulatori di guida è uno dei più inflazionati, e proporre qualcosa di valido è sempre molto difficile. *Midtown Madness*, l'ultimo gioco di corse della Microsoft, riesce in questo intento, proponendo uno stile di gioco veramente alternativo e originale che risulta allo stesso tempo divertente e coinvolgente. In questo gioco, infatti, abbiamo la possibilità di muoverci liberamente nel traffico di una grande metropoli, senza badare ad alcun tipo di regola.
La cosa che colpisce maggiormente di *Midtown Madness* è l'enorme lavoro fatto dai programmatori per riprodurre fedelmente il centro della città di Chicago.
L'area di gioco è enorme, con edifici molto dettagliati che sono fedele riproduzione di quelli reali. Ci sono molti elementi del paesaggio mobili e altri che possono essere distrutti dagli urti contro le auto, ed esiste anche la possibilità di sfondare porte e vetrine di alcuni edifici per ricavarne delle scorciatoie.
All'interno di questo bellissimo scenario, il traffico si snoda implacabile, con un'infinità di veicoli differenti come taxi, autobus e berline di lusso che si muovono liberamente talvolta contravvenendo addirittura alle regole del codice della strada.
I tipi di gioco che *Midtown Madness* propone sono quattro. Innanzitutto, possiamo prendere confidenza con le strade della città gironzolando liberamente al suo interno. In questa modalità , chiamata "cruise", possiamo decidere il livello del traffico, l'ora del giorno in cui guidare e le condizioni meteorologiche.
Questo ci permette di impratichirci coi facili comandi e di apprezzare la bellezza dei vari edifici. La prima gara che il gioco propone è chiamata "blitz race", ed è una corsa nella quale dobbiamo passare attraverso determinati checkpoint in un determinato tempo. Sin dalle prime partite si capisce subito come sia fondamentale cercare di evitare collisioni con le altre vetture, per non perdere secondi preziosi. La modalità "checkpoint race " ha le medesime caratteristiche, ma anziché correre contro il tempo dobbiamo gareggiare contro altre vetture (che possono essere controllate da un amici o dal computer). L'ultima modalità, invece, prevede la sfida contro altre macchine all'interno di circuiti ricavati per le strade di Chicago, ed è quindi più tradizionale, ma non per questo meno divertente. Il gioco, davvero molto coinvolgente, fa della frenesia e della rapidità di decisone le sue armi principali. A parte i circuiti, infatti, non ci sono dei percorsi prestabiliti per raggiungere i vari checkpoint, ma siamo noi a dover determinare di volta in volta quale sia la strada migliore.
Le vetture che abbiamo a disposizione per raggiungere la vittoria sono molto varie. Si va dal simpatico Maggiolino "nuova versione", molto guidabile, all'autobus di linea, lento ma assolutamente indistruttibile.
I mezzi hanno tutti caratteristiche differenti, anche in maniera significativa. Non ci troviamo di fronte insomma, alla classica serie di macchine sportive che alla fine si rivelano molto simili tra loro, ma a veicoli con funzioni e capacità diverse. Ognuno potrà trovare facilmente quello più adatto alla propria indole. Inoltre, man mano che si vincono le varie gare, il gioco mette a nostra disposizione nuovi interessanti veicoli, riuscendo così a soddisfare anche i giocatori più esigenti.
Midtown Madness, in definitiva, è un titolo di guida molto coinvolgente e guidabile, che ci farà divertire e arrabbiare, ma che ci terrà incollati al computer per molto tempo.
E allora, allacciamoci bene le cinture e buttiamoci nel traffico di Chicago!

(In alto) Niente vigili in *Midtown Madness*! Potremo scorrazzare liberamente per le strade di Chicago senza preoccuparci del codice della strada.
(A destra) La grafica di *Midtwon Madness* è davvero eccezionale e ricca di particolari, come i riflessi sulle vetture.

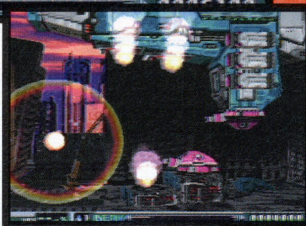
R-Type DELTA

DEDICATO A...

Tutti coloro che non possono e non vogliono dimenticare i bei vecchi tempi, passati con i giochi da bar e i mitici sparatutto indemoniati, vere e proprie macchine del divertimento con una particolare predilezione per le orde di alieni e per sparatorie incandescenti che mettono a dura prova i riflessi più allenati.

DAL LONTANO E GLORIOSO PASSATO TORNA UNO DEGLI SPARATUTTO PIÙ BELLI E PIÙ AMATI DI TUTTI I TEMPI. CON UNA VESTE RINNOVATA NELLA GRAFICA E NEGLI EFFETTI SPECIALI, TORNIAMO A COMBATTERE ALIENI CON LA NOSTRA SOLITARIA ASTRONAVE!

Il mito di *R-Type* non è ancora tramontato e lo dimostra questo atteso titolo di casa Sony, sempre attenta alle esigenze dei videogiocatori, vecchi e nuovi. I veterani, in particolare, non potranno certo aver dimenticato l'originale, con quella piccola astronave affusolata dallo sparo semplice, che si trasforma in uno strumento di morte e distruzione, subito dopo i primi bonus; impossibile scordare le mille creature mostruose, a metà tra torsoli organici e macchine tecnologiche del futuro, incroci biologici simili a piante e granchi meccanizzati dalle chele stritolanti. Uscito nel lontano 1987, il primo *R-Type* di Irem è stato senz'altro il miglior sparatutto 2D sulla piazza, ed è rimasto tale fino all'avvento dei giochi 3D. Era più che naturale cercare di portare alle nuove generazioni un gioco di culto come questo, adattandolo alle esigenze di giocatori ormai smaliziati, ma lasciando intatto tutto l'enorme fascino che ha sempre contraddistinto *R-Type*. Non è la prima volta che il mitico titolo Irem fa la sua comparsa sul mercato, al di fuori di una classica sala giochi, ma era tempo che avvenisse per la scatola grigia più famosa del mondo in una veste rinnovata, al passo coi tempi. *R-Type* è già apparso, sempre con enorme successo, per il Super Nintendo, per Atari ST, per Amiga e, ovviamente, in diverse e successive edizioni per sala giochi, almeno fino all'ultimo *R-Type Leo*, apparso nei primi Anni '90. L'ultima incarnazione (almeno in ordine di tempo) di questa pietra miliare dei videogiochi introduce alcuni elementi della tridimensionalità, senza stravolgere le meccaniche e la giocabilità che lo hanno reso tanto apprezzato fino a oggi. Si tratta pur sempre dello sparatutto a scorrimento laterale che tutti abbiamo imparato ad amare, ma vari elementi di prospettiva introducono varianti e sorprese che fanno la differenza con i suoi predecessori. Può tranquillamente succedere di vedere un'enorme serpente di metallo e ingranaggi che si avvicina dall'orizzonte, compie un giro della morte attorno al nostro piccolo veivolo e si allontana indisturbato, sparendo magari dietro qualche ostacolo, posto in una prospettiva nascosta. Il concetto che sta alle spalle di *R-Type Delta* è identico alle altre versioni, è semplice ma altrettanto divertente: guidiamo una nave solitaria in alcuni angusti budelli che si snodano labirintici tra città diroccate, in scenari apocalittici oppure in caverne rivoltanti, più simili a budelli di creature viventi che ai corridoi di una base segreta. Sulla strada faremo incontri poco rassicuranti con decine di mostri dalle forme più assurde, tra cui quelli simili a insetti e i lanciarazzi sulle gambe meccaniche sono tra i più comuni. Di tanto in tanto, qualche boss particolarmente minaccioso e ingombrante passerà per farci la pelle con l'aiuto delle orde più piccole. Alla semplice astronave di partenza ne sono state aggiunte altre a cui potremo accedere nelle fasi avanzate del gioco, dopo aver accumulato una buona dose d'esperienza.

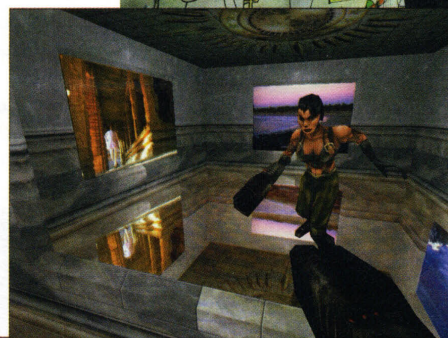
Anche quest'ultimo *R-Type* richiede un massiccio uso della memoria per riuscire a passare i livelli più complessi, ma alcuni ritocchi alla giocabilità concedono grande libertà di movimento e un certo qual potere discrezionale al giocatore. *R-Type Delta* resta a buon diritto uno sparatutto eccezionale, perfetto per ore di divertimento in compagnia di un genere che non ha ancora smesso di stupire e appassionare.

(In alto) I livelli di *R-Type Delta* ci terranno incollati al televisore per le future notti.
(A destra) La grafica è come sempre estremamente curata e dettagliata in modo maniacale.

DISTRIBUTORE: CREATIVE LABS
PREZZO SAVAGE4: L. 299.000
PREZZO RIVA TNT2: L. 430.000

LE SCHEDE DI CREATIVE

DEDICATO A...

La Creative 3D Blaster TNT2 Ultra è il prodotto ideale per il vero appassionato. Chi vuole sempre il processore più potente, chi ama vedere il proprio computer dare il meglio in ogni occasione – sia gioco sia lavoro – non può fare a meno di questo gioiello tecnologico. Chi invece vuole velocità e qualità dell'immagine, senza però spendere troppo, troverà quello che serve nella Creative 3D Blaster Savage4 – alta qualità a un prezzo più che abbordabile.

Ammettiamolo: la prima cosa che si nota in un gioco è la grafica. Anche se, appena iniziamo a giocare, vogliamo trovare meccaniche intelligenti, un bel sonoro e una storia appassionante, quello che ci colpisce e ci convince a provare il gioco è l'aspetto visivo. In questo senso, la più grande innovazione dopo il monitor a colori sono senza dubbio le schede acceleratrici 3D. Con poche centinaia di biglietti da mille, queste schede ci permettono di visualizzare in tempo reale immagini per le quali, solo pochi anni fa, erano necessari potentissimi computer, e che impiegavano ore per realizzare ogni fotogramma.
Negli ultimi due anni abbiamo assistito a una continua evoluzione degli acceleratori 3D, diventati sempre più veloci e capaci di risoluzioni sempre maggiori – fino ad arrivare al punto in cui un ulteriore aumento della velocità pura diventerebbe inutile: aumentare i fotogrammi al secondo oltre i 60 non ha molto senso in termini di fluidità, né di godibilità delle animazioni.
Quello che conta, a questo punto, è la qualità dell'immagine – ed è su questo che si sta concentrando la maggior parte dei produttori di chip 3D, anche se seguendo strade diverse gli uni dagli altri. Proprio per questo, Creative Labs (da tempo diventata il punto di riferimento di qualunque serio videogiocatore) nella nuova linea di schede 3D propone prodotti basati sui chipset in grado di fornire le immagini migliori: parliamo di Riva TNT2 Ultra e S3 Savage4.
La 3D Blaster TNT2 Ultra si propone come la scheda d'elezione per chi desidera un prodotto al top della gamma, grazie ai 32 MB di memoria e al velocissimo processore a 150 MHz, grazie al quale la scheda è in grado di superare la concorrenza nei benchmark, sempre mantenendo una elevatissima qualità dell'immagine. Altrettanto interessanti sono le caratteristiche della 3D Blaster Savage4, anch'essa dotata di 32 MB di memoria e capace di visualizzare un elevato numero di fotogrammi al secondo, e dotata inoltre di un rivoluzionario sistema di compressione delle texture (le immagini che "ricoprono" gli oggetti sullo schermo), grazie al quale si possono visualizzare oggetti con un livello di definizione mai raggiunto finora.
Entrambe le schede, come è ormai consueto, servono anche per visualizzare grafica bidimensionale, liberandoci così dalla necessità di acquistare una scheda video separata per le normali applicazioni in ambiente Windows. La Savage4, inoltre, è dotata di un chip di accelerazione hardware per i filmati su DVD, grazie al quale potremo visualizzare video a pieno schermo senza rallentamenti anche se il nostro processore non è il più veloce sul mercato.
A questo si aggiunge, per entrambe le schede, la possibilità di visualizzare le immagini sul televisore grazie all'apposita uscita – e chi non vorrebbe giocare a *Quake III Arena* sul televisore da 36 pollici?

PC HELP ZONE

RAILROAD TYCOON 2

Se nei nostri sogni ci vediamo come grandi magnati della finanza, o sempre intenti a giocare con i trenini, allora *Railroad Tycoon 2* è il gioco che fa per noi. L'impresa di costruire un intero impero commerciale basato sulle ferrovie, non è sempre un gioco da ragazzi perciò sarà possibile ricorrere a qualche piccolo aiutino.
Per rendere utilizzabili i codici premiamo il tasto TAB e scriviamo le seguenti righe:

AMD103 - converte tutti i motori
bigfoot - vinciamo istantaneamente
bobo - perdiamo istantaneamente
casey jones - tutti i treni delle altre compagnie deragliano
cattle futures - guadagniamo 1 milione
king of the hill - guadagniamo 100 milioni
overtime - raddoppia la produzione industriale
powerball - la compagnia guadagna 100 milioni
show me the trains - permette di acquistare tutti i tipi di motore
slush fund - la compagnia guadagna 1 milione
speed racer - raddoppia la velocità del motore
viagra - raddoppia la popolazione

SIN

La guerra contro il crimine ci porta a combattere faccia a faccia con i terribili scagnozzi mutanti di *Sin*, un solido sparatutto tridimensionale ambientato nel futuro prossimo della città di Freeport. Ecco alcuni espedienti per sconfiggere i mutanti di *Sin* e la loro malvagia matriarca Alexis Sinclair. Cerchiamo sulla nostra tastiera la tilde cioè il segno "~", nel caso non fosse presente non disperiamoci e premiamo invece il tasto "\". Inseriamo quindi i seguenti comandi:

health999 - porta il valore di vita a 999
nocollision - abilita il "no clip mode" per passare attraverso i muri
spawn assultrifle - abilita il fucile d'assalto
spawn coin - per le monete
spawn cookies - un bel pacco di biscotti
spawn health - fornisce un pacco medicinali
spawn lensflare - abilita gli effetti di luce
spawn magnum - attiva il magnum
spawn reactiveshields - aumenta gli scudi
spawn rocketlauncher - abilita il lanciarazzi
spawn rockets - aumenta i razzi
spawn shotgun - attiva lo shotgun
spawn snipperrifle - abilita lo sniperrifle
superfuzz - attiva invincibilità
wuss - abilita tutte le armi

CASA: FOX
WEB: www.rebellion.co.uk
SVILUPPATORE: REBELLION
DISTRIBUTORE: C.T.O.
PREZZO: L. 99.000
GENERE: SPARATUTTO 3D

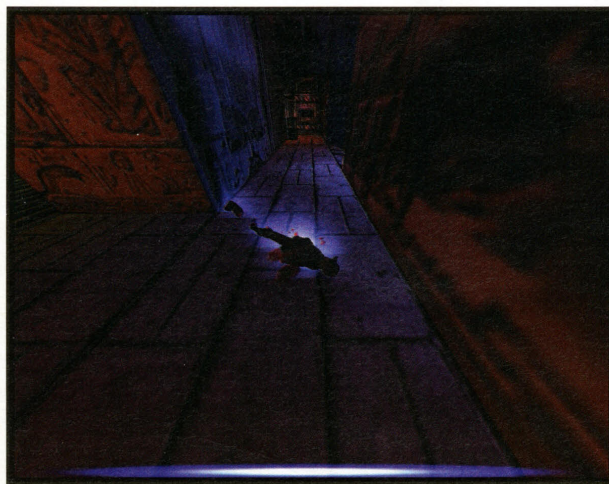
ALIEN VS PREDATOR

DEDICATO A...

Chi vuole rivivere le imprese della bella Ripley e dei Marine spaziali del film "Alien 2" di James Cameron, ma anche per chi tifava per gli spietati Alieni creati da Giger; e non dimentichiamo poi i cacciatori delle galassie, i Predator dell'omonimo successo hollywoodiano.

COSA SUCCEDE QUANDO GETTIAMO NELLA STESSA ARENA DUE DEI PIÙ SPIETATI E AGGRESSIVI ALIENI DELLA STORIA DEL CINEMA E IL PIÙ ADDESTRATO CORPO MILITARE DELL'UNIVERSO? SCOPRIAMOLO, SENZA ESCLUSIONE DI COLPI, IN QUESTO ENTUSIASMANTE SPARATUTTO!

Chiunque abbia cominciato a seguire le gesta dei terribili Alien, portati sul grande schermo per la prima volta da Ridley Scott e entrati con ben quattro pellicole nell'immaginario collettivo, non ha certamente potuto fare a meno di chiedersi quale incubo interstellare li avesse generati. Nella realtà la risposta è semplice, il perfido Alieno è nato dalla fantasia dell'artista svizzero H.G. Giger ed è stato realizzato dal mago degli effetti speciali Carlo Rambaldi. Nella saga futuristica sviluppatasi dai film invece, le cose si fanno un po' più complicate. In nostro aiuto arriva quindi la Fox, major hollywoodiana proprietaria dei diritti del film, che ha deciso di ufficializzare una volta per tutte le origini di due delle sue più riuscite creature con l'uscita di un nuovo successo annunciato, questa volta in campo videoludico. Stiamo parlando naturalmente di *Alien vs Predator*, uno sparatutto di razza (aliena!) in cui possiamo finalmente impersonare non solo due nemici naturali come gli Alien e i Marine Spaziali, ma anche il freddo cacciatore interstellare Predator. Il motivo di questo intreccio letale apparentemente inspiegabile (ma i fan più attenti avranno sicuramente notato il cranio dell'Alien in una delle inquadrature finali del film "Predator 2"), affonda le sue radici proprio nell'enigma sulla natura degli Alieni. Questi ultimi sono infatti il prodotto dell'ingegneria genetica dei Predator, alla perenne ricerca di una preda ideale per le proprie battute di caccia. Stando ai film, sembra che l'esperimento abbia superato le più ottimistiche previsioni, ma ora è il nostro turno di mettere alla prova i nemici finali dell'umanità del futuro. In *Alien vs Predator* vestiamo i panni del nostro personaggio preferito, inserito in uno scenario claustrofobico e inquietante e, esattamente come nei film, abbiamo differenti scopi, sebbene quello fondamentale per tutte e tre le specie sia uno solo: sopravvivere. Come ci insegna l'esperienza cinematografica, ogni personaggio ha dei punti di forza e delle debolezze, anche se giocando nei panni del Marine ci interrogheremo spesso su quali possano essere quelle dell'Alien che ci sta caricando veloci come un proiettile! Innanzi tutto, la percezione dello spazio è differente da razza a razza: ad esempio lo sguardo dell'Alien è simile a una lente deformante, mentre quello del Predator sembra un intensificatore di luce. Inoltre, mentre col Marine e col Predator potremo utilizzare anche armi a lunga gittata, l'Alien potrà contare "solo" sulla velocità l'agilità per arrivare in corpo a corpo e devastare l'avversario con la coda, gli artigli e le ganasce d'acciaio. Naturalmente, le nostre caratteristiche devono essere sfruttate a pieno per raggiungere con successo l'obiettivo della missione, che nel caso del Predator è quella di uccidere il trofeo più pregiato, per l'Alien consiste nel seminare la morte a scapito di qualsiasi avversario, mentre il Marine deve..."fare il Marine" sparando come un matto e evitando l'acido molecolare o il mirino laser degli alieni.

La grafica di *Alien vs Predator* non avrebbe potuto essere più azzeccata e, insieme agli spettacolari (o meglio, paurosi) effetti speciali e sonori, contribuisce a ricreare alla perfezione l'atmosfera da vero thriller dei film. Un'altra chicca del gioco risiede nella possibilità di rigiocare le missioni utilizzando i percorsi particolari dei nostri avversari, assicurandoci ore di adrenalina pura su trenta livelli diversi e con tre fasce di difficoltà possibili: "Training", "Realistic" e "Director's Cut", cioè terrore totale. La caccia è aperta, ora dovremo decidere se essere predatori o vittime!

(In alto) Ogni passo negli stretti cunicoli di Alien Vs Predator potrà rivelare sorprese davvero... spaventose! (A destra) Potremo decidere di impersonare il Marine, con potentissime armi a lungo raggio, l'Alien, incredibilmente forte negli scontri in corpo a corpo, e persino il Predator, imbattibile sia a corto che a lungo raggio.

PSX HELP ZONE

MICRO MACHINES V3

Un mitico gioco che riesce sempre a divertire il suo pubblico di appassionati. Le auto minuscole di *Micro Machines* tornano a correre con l'aiuto di qualche piccolo trucco. Per attivare il codice desiderato. bisogna mettere in pausa la partita in corso e digitare la sequenza corretta. Ora basta scegliere l'effetto più divertente:
Visuale arretrata: Sinistra. Destra. Quadrato. Cerchio. Sinistra. destra. Quadrato. Cerchio.
Rallentare le auto gestite dal computer: Cerchio. Triangolo. Quadrato. X. Cerchio. Triangolo. Quadrato. X.
Attivare il Turbo: Quadrato. X. Cerchio. Quadrato. Triangolo. X. X. X. X.
Trasformazione in un oggetto: Giù. Giù. Su. Su. Destra. Destra. Sinistra. Sinistra.

Inoltre. possiamo attivare un paio di altri trucchi. registrando un nome particolare con l'apposita opzione. Ecco i nomi:
CATLIVES: per avere 9 vite. proprio come i gatti. Una nota sonora ci confermerà il corretto inserimento del codice.
GIMMEALL: Per accedere a tutte le piste. Un altro segnale ci indicherà il corretto inserimento del codice.

VIGILANTE 8

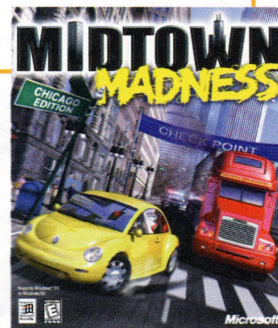
Sempre in tema di mezzi a quattro ruote e azione. passiamo al mondo un po' violento di *Vigilante 8*. un gioco a metà strada tra uno sparatutto e una gara sportiva. Per attivare l'effetto desiderato. basta digitare le seguenti parole nell'area di stato del gioco.
Potenziare i missili a ricerca automatica: deadly missile
Per togliere la gravità: reduce gravity
Per vedere tutti i filmati: see all movies
Per diventare invincibili: I will not die
Per togliere di mezzo gli avversari: go sightseeing
Per giocare con gli stessi personaggi in modalità a due giocatori: same characters
Per giocare in modalità esperta: hardest of all

COMMAND & CONQUER: RETALIATION

Un gioco di strategia che non lascia spazio alle incertezze. Qualche scenario richiede una massiccia dose di sangue freddo e un'abilità non indifferente. Se la strategia e la tattica non sono il nostro pane quotidiano. meglio ricorrere a un piccolo ma prezioso aiuto...
Inseriamo il codice per l'effetto voluto. entrando nel menu a lato e premendo Cerchio.
Finire vittoriosi la missione: Cerchio. Cerchio. Triangolo. X. X. Quadrato.
Finire la missione da sconfitti: Cerchio. X. Cerchio. Quadrato. Quadrato. X.
Vedere la mappa completa: Triangolo. Triangolo. X. Cerchio. Triangolo. Quadrato.
Aumentare i fondi monetari: X. X. Quadrato. Cerchio. Cerchio. Cerchio.
Per sferrare un attacco nucleare: Cerchio. X. Cerchio. Cerchio. X. Quadrato.
Bombe col paracadute: X. X. X. Cerchio. Triangolo. Quadrato
Cortina di ferro: Quadrato. X. Cerchio. X. Triangolo. Triangolo.
Cronosfere: Quadrato. Cerchio. Triangolo. X. Cerchio. Cerchio.

Midtown Madness

Ecco il nuovo e attesissimo componente della "Famiglia Madness". Dopo *Monster Truck* e *Motocross*, ecco *Midtown Madness* il gioco che vi proietta alla guida di splendide autovetture per le strade di Chicago. Un'avventura senza limiti... in tutti i sensi!

Un famoso scrittore italiano affermava che "Il coraggio e la paura non esistono. Ci sono soltanto coscienza e incoscienza... la coscienza è paura, l'incoscienza è coraggio". Midtown Madness, il nuovo ed entusiasmante gioco di guida della "Famiglia Madness" di Microsoft, mette a dura prova la vostra incoscienza! Infatti, alla guida di uno dei dieci veicoli disponibili (dalla Ford Mustang ai Pickup tipicamente americani fino al nuovo Maggiolone della VolksWagen, ognuna con 147 possibilità di personalizzazione) potrete gareggiare tra le strade di Chicago perfettamente riprodotte totalmente liberi di muovervi su quasi 100 km "d'asfalto" scegliendo il percorso che preferite.
La città virtuale è "viva" e dinamica: che vi troviate nel centro città o in periferia constaterete come il traffico e il numero di pedoni cambino in base all'ora del giorno. Inoltre gli "oggetti" presenti in ogni città interagiscono con la vostra macchina sia che stiate attraversando una strada in costruzione o che colpiate un idrante o una panchina nel parco. E come se tutto questo non bastasse, dovrete allacciarvi la cintura e comportarvi come un guidatore della domenica: ricordate? "Chi va piano va sano e lontano". Se pensate che le regole sono fatte per essere infrante, non temete! Solerti poliziotti vi rammenteranno che a Chicago la legge è applicata severamente. Sarete così bravi da non farvi cogliere in fragrante?
Potrete scegliere di gareggiare in cinque tipi di competizione: "Checkpoint races" che prevede appassionanti gare che divengono sempre più difficili e complesse con l'aumentare del punteggio. "Roam mode" è la modalità ideale per esplorare ogni angolo più recondito della città e per testare il proprio veicolo in ogni condizione di traffico e condizioni meteorologiche, mentre nella modalità "Blitz racing" avrete come nemico il cronometro in una corsa mozzafiato da una parte all'altra della città. In "Circuit racing" potrete scegliere tra 10 circuiti classici dove gareggiare: non esitate a rompere delle barriere, potrete trovare la scorciatoia decisiva.
Infine, Midtown Madness vi offre la possibilità di giocare a guardie e ladri: in "Cops & Robbers" infatti dovrete gareggiare con altri giocatori on line via MSN Gaming Zone in una sfida all'ultimo respiro per vedere realmente se il crimine paga!
In Midtown Madness la grafica è realmente allo stato dell'arte: sono disponibili mappe "zoomabili" della città che mostrano la vostra posizione e quella degli avversari e una innovativa visuale a "180°" che vi garantisce un'incredibile sensazione di velocità.
Midtown Madness supporta la tecnologia Force Feedback e Direct 3D e ciò garantisce una assoluta "immersione" nel gioco. Infatti ogni veicolo ha il proprio specifico comportamento su strada che si riflette completamente sul dispositivo di gioco utilizzato sempreché supporti la tecnologia Force Feedback.
Inserite il Cd e iniziate a giocare... Dopo pochi minuti vi sembrerà di sentire l'odore dei gas di scarico!

Alla polizia di Chicago non piace proprio che voi corriate all'impazzata per le vie della città. Se vi fermano un'altra volta passerete dei guai. Cercate di non farvi prendere...!

FILO DIRETTO

PC CD-ROM

TOMB RAIDER 3

"Ho cominciato a giocare al terzo capitolo delle avventure della mia eroina preferita: Lara Croft. Purtroppo però, *Tomb Raider 3* mi ha bloccato fin dal primo livello. Sono riuscito a scivolare indenne dalla scarpata, ma a questo punto non riesco a capire cosa devo fare. Potreste consigliarmi qualche trucchetto per procedere?"
Luca, Milano

Se dici che la mitica Lara è la tua eroina preferita, saprai anche che non potrai affidarti solo ai trucchi per arrivare fino in fondo alle sue peripezie. Comunque se sono le gabole che vuoi, eccole in arrivo. Per passare al livello successivo fai accendere a Lara un bengala, falle fare un passo avanti, un passo indietro, girare tre volte su se stessa e saltare in avanti. Per avere tutte le armi e il massimo delle munizioni, ripeti la stessa procedura ma falla saltare all'indietro invece che in avanti. Se non dovesse funzionare prova con questa procedura: estrai le pistole, fai un passo indietro, un passo avanti, inginocchiati e rialzati, quindi gira su te stesso tre volte e salta avanti per passare il livello. Stessa procedura, ma con il salto all'indietro per le armi e le munizioni. Dedicato a tutti i fan della giovane archeologa ecco anche un trucchetto piccante: per vedere Lara senza vestiti, provate a ripetere una delle due sequenze precedenti, ma senza accendere il bengala.

REBEL ASSAULT

"Un po' di tempo fa ho acquistato in edizione economica *Rebel Assault* e devo dire che i primi livelli sono semplici e godibilissimi. Sfortunatamente però, di colpo sono diventati più difficili e ora mi trovo completamente fermo. Potreste pubblicare i codici per superare i livelli?"
Maurizio, Genova

Quando la Forza non ne vuole proprio sapere di venirci in aiuto, dobbiamo avere fede nelle risorse di Union Game Zone. Infatti ecco la chiave per attivare i codici e terminare le missioni ai danni della flotta imperiale.
Aspetta fino a quando non appare il simbolo della LucasArts. Muovi il joystick verso l'alto e premi il tasto di fuoco. Fai la stessa cosa verso il basso, verso sinistra e verso destra e dovresti sentire il suono di un campanello seguito da una voce che annuncia che sei entrato. A questo punto potrai utilizzare i seguenti codici all'interno del gioco:
+ - riporta al massimo i danni sopportabili
1-0 – permette di passare ai livelli da 1 a 10
A-E – permette di passare ai livelli da 11 a 15
Esc – termina la sezione di gioco o il livello.

COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES

"Per favore aiutatemi, non riesco a superare la nona missione di *Commandos*. Ho distratto la pattuglia con la mia Spia, ma quando faccio saltare in aria i tank non mi rimane esplosivo per distruggere gli obiettivi".
Giacomo

Pare che *Commandos* sia veramente un osso duro ma, come sosteneva un famoso personaggio della serie televisiva "A-Team", non c'è nulla come un piano ben riuscito per risollevare le sorti di un manipolo di eroi circondati dal nemico.
Dando per scontato che tu abbia già ripulito il settore nord dell'installazione con la tua Spia, fai piazzare dal Geniere una bomba tra la stazione radar e l'antenna e una al bunker di nord est. Fai in modo che l'Autista porti il camion del carburante davanti al tank mediano. Usa il Berretto Verde per posizionare un barile vicino a ognuno degli edifici centrali, quindi fai spostare tutti nel cortile ovest. Fai sparare al Cecchino su tutti i barili e contemporaneamente fai brillare le bombe. Con un po' di fortuna, i tank si schianteranno contro il camion del carburante.

PlayStation

RUNNING WILD

"Ciao a tutti, mi chiamo Alessandro e sono un super appassionato dei giochi di corse. Mi piacciono tutti, senza eccezioni, e negli ultimi tempi mi sto divertendo con i buffi animali di Running Wild, Volevo sapere se esiste un modo facile facile per avere subito tutti personaggi segreti..."
Alessandro Forgiaro, Barletta

Il sistema esiste, eccome! Per accedere ai personaggi nascosti e abilitarli, bisogna digitare il codice corrispondente nel menu delle opzioni segrete. Scegliamo il personaggio che ci ispira di più (o proviamoli tutti, se non vogliamo tralasciare nulla!).

Personaggio	Codice
Blizzaro	Su, Giù, L1, Cerchio, Cerchio, R1, R2, L1.
Pyro	Su, Giù, Cerchio, Giù, L2, Giù, R1, L2.
Rex	L2, R2, R1, Su, Quadrato, R2.
Tox	Cerchio, Su, Quadrato, Cerchio, Quadrato, R1, L1.
Kostra	Su, Su, Quadrato, L2, R2, L2, R2, Giù.
Lunarr	Giù, Giù, L1, Su, Quadrato, R2.

COLONY WARS VENGEANCE

"*Colony Wars*, il secondo capitolo della serie, è davvero bellissimo. Forse è un po' troppo difficile e spesso mi trovo in difficoltà con le missioni più avanzate. Vorrei riuscire a terminare il gioco, ma mi servirebbe un buon aiuto, soprattutto ora che sono nelle fasi finali del gioco..."
Silvano '75

In effetti, *Colony Wars* non è il gioco di duelli spaziali più semplice in assoluto, anzi... L'azione che si sviluppa nei cieli di un pianeta o nel vuoto siderale è davvero coinvolgente, ma il pericolo di finire atomizzati per mano del nemico è a dir poco alto. Per aiutare i piloti bisognosi, ecco qualche comodo trucco.
Attivare un trucco è semplice: bisogna entrare nell'apposita schermata e digitare la parola chiave.
Avalanche: Per avere i post-bruciatori infiniti.
Blizzard: Per attivare tutti i codici.
Chimera: Per avere armi secondarie infinite.
Demon: Per vedere tutte le possibili missioni.
Hydra: Per avere bonus infiniti.
Stormlord: Per togliere tutti i codici.
Thunderchild: Per abilitare tutti i caccia.
Tornado: Per avere tutte le armi.
Vampire: Per avere scudi infiniti.

METAL GEAR SOLID

"Sono una ragazzo che adora guardare i film, in particolar modo quelli americani d'azione, pieni di effetti speciali e colpi di scena. Dopo averlo visto una volta, non potevo lasciarmi sfuggire *Metal Gear Solid*, un gioco che sembra un film (o è il contrario?). Comunque, mi piacerebbe avere notizie curiose o trucchi particolari da usare con il mitico *Metal Gear*."
Stefano S.

Il grandioso gioco di Konami non poteva evitare di suscitare scalpore tra i numerosi giocatori PlayStation. Tra tutte le stranezze presenti e le chicche che il gioco offre al giocatore più attento, questo mese vediamo come cambiare il costume a Solid Snake.
Completiamo il gioco due volte utilizzando lo stesso salvataggio e arrivando a vedere entrambi i finali (basta superare o meno le torture di Revolver Ocelot). Quando cominceremo *Metal Gear* per la terza volta, Snake sfoggerà un completo elegante sotto la tuta da sub. Alla quarta volta disporremo di una divisa da ninja.